『MHP 3rd』のオリジナルPSPが発売決定！ 体験版の配信も発表!!

AKB48仕様&ツートンカラーのPSPが登場！ 大容量PS3も!!

TVゲーム総合情報誌

毎週木曜日発売

2010 10/7

定価 370 YEN

No.1138

©2010 SUSUMU MATSUSHITA ENTERPRISE

WEEKLY ファミ通

平成22年9月22日発行・発売（毎週1回木曜日発行・発売） 第25巻 第40号 通巻1138号 平成12年5月31日第三種郵便物認可

巻頭スクープ

キングダム ハーツ Re:コーデッド

キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナル ミックス

ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー

増ページ

ファミ通エクスプレス

東京ゲームショウ2010 最速リポート！

各メーカーの隠し玉もまとめて見せます！

総力特集

編集者激推！ このゲームが楽しい!!

攻略企画 & 最新情報

ポケットモンスターブラック・ホワイト

Halo(ヘイロー)：Reach

コール オブ デューティ ブラックオプス

大神伝 ～小さき太陽～

カプコン×サイバーコネクトツーの新作アクション！

アスラズ ラース

発売記念攻略企画

『龍が如く』の流れを汲む待望の新作がついに発売！

クロヒョウ 龍が如く新章

ファミ通.com www.famitsu.com

ANNIVERSARY 10th thanks! ebi

Interview

インタビュー

『ポケモン』の革新に挑戦した者たち

増田順一氏インタビュー前編

本作開発陣へのインタビュー企画1回目。今回は、『ポケモン』開発の中心人物であり、楽曲の制作も手掛ける増田氏を直撃！

—プロフィール—
株式会社ゲームフリーク
取締役 開発部部長
ディレクター

増田順一氏

本作にディレクターとして関わるほか、企画や物語、登場人物の原案なども手掛ける開発の中心人物。『ポケモン 赤・緑』から多くの曲も手掛け、本作でもバトルの曲を中心に作曲している。

ポケモンを卒業する人のことを真剣に考えた

——『ポケモンブラック・ホワイト』の開発はどのくらいの時期から考えていたのでしょう？

増田順一氏（以下、**増田**）　**『ポケモン ダイヤモンド・パール』の開発が終わるころには、つぎの完全新作のことを考え出していました。**もちろん、その後の『ポケモン プラチナ』と『ポケモン ハートゴールド・ソウルシルバー』のことも考えていたのですが、その先はきっと完全新作になるだろうと思っていたので。具体的な形が見えてきたのはもっと後ですが、そのころから本作の原型となるアイデアを、ぼんやりとですが考えていましたね。

——開発に当たって、どんなことを作品のコンセプトに据えていたのでしょうか？

増田　『ポケモン ダイヤモンド・パール』を開発していたときから考えていたのが、**「ポケモンを卒業する人たちは、なぜ卒業するのか？」ということ**についてです。子どものころに『ポケットモンスター』を遊んでいた人たちの多くは、歳を重ねるに連れて離れていってしまう。人は成長とともに別の遊びや勉強に忙しくなるのでしかたがない部分もあるのですが、もうちょっと何とかできないか、というのが『ポケモンブラック・ホワイト』の根底に据えたテーマでした。『ポケットモンスター』をより幅広い年代の人々に遊んでもらうためには、我々**開発側が固定観念を捨て去らなければならない**。その覚悟を持つところから開発に取り組みましたし、**ストーリーや登場人物はもちろん、細かい仕様の部分でも、「それは子どもだけでなく大人も楽しめるのか」ということを重視しました。**

——その結果、今回の作品はこれまでとはかなり印象の違う内容になったのですね。

増田　そうですね。『ポケットモンスター』らしさは守りつつも、随分と感触の違う作品に仕上がったと思います。先ほどの問いの答えでもあるのですが、**遊びという観点で考えると、大人が缶蹴りをしないのといっしょで、変わらない遊びから人々が離れてしまうのは必然**なんです。ゲームも同じで、数ある遊びの中から『ポケットモンスター』を優先して選んでもらえる要素が必要不可欠です。たとえば、**ただの缶蹴りが最先端ハイテク缶蹴りになったら、大人もちょっと遊んでみたいと思うかもしれない。そういう驚きを随所に盛り込むことを心掛けました。**

——登場するポケモンと舞台が一新されたことも、驚きを演出する仕掛けでしょうか？

増田　はい。**本作は、初めてか、もしくは久しぶりに『ポケットモンスター』を遊ぶ人たちを強く意識しています**が、その人たちと、すでに過去作をたっぷり遊んでくれている人たちとでは、知識量でゲーム開始時にすでに大きな差があるわけです。そこで今回はそれをフラットにして、できるだけ過去作の情報を気にせずに同じスタートラインに立てるようにしました。誰が遊んでも知っているポケモンは出てこないし、出てきたポケモンが進化するのかどうかもわからない。たとえば、あるポケモンを育てていてなかなか進化しなかったら、「コイツは進化しないんじゃないか」とか「レベルアップ以外の方法で進化するタイプなのでは？」と考えますよね。そういう**試行錯誤する楽しさを存分に味わってほしいですし、そういったところから会話も弾むだろう**と思ったんです。

——登場するポケモンをすべて一新するというのは、たいへんな苦労だと思います。

増田　とくにグラフィックデザイナーは、すごく苦労したと思います。それはこれまでのシリーズ作でも同じなのですが、自分もスタッフも、ポケモンに対して強い固定観念を持っているので、どうしてもデザイン面で自然と縛られていくんです。たとえば、ゴーストタイプのポケモンと言うと、みんなすぐにゲンガーのようなポケモンを思い浮かべてしまう。これまで、似たデザインのポケモンはなるべく出さないようにしてきたのですが、今回はそこも

N(エヌ)が早口な理由は？

天才という設定で作られた、謎の人物N(エヌ)。彼はほかの人物と違って早口でしゃべり、ゲーム中のメッセージスピードも速くなっている。その理由を増田氏に伺った。「天才なので思考も速く、しゃべるのも速いだろうと。速くしゃべる人の中には、こっちが話している途中でしゃべり出す人がいますよね。そういうイメージを出すために、通常のメッセージでは使えない特殊な処理をしています。N(エヌ)だけなら特別感も出ていいかなと」(増田)。

N(エヌ)

N(エヌ)のセリフは速度にも注目すべし！

←カラクサタウンで初めてN(エヌ)と出会ったときに、チェレンが早口であることを指摘する。メッセージ速度に関わらず、早口になるのが彼の特徴。

はみだし情報 その1　本作で最初のパートナーとなる3匹のポケモンは、これまでの作品と違うイメージだが、これはデザインチームの若いスタッフのセンスが反映されているためらしい。増田氏いわく、「それぞれキャラが立っていていい感じ」とのこと。

はみだし情報 その2　主人公・女の子の衣装デザインが短パンになったのはシリーズを通して初めて。これまでは「スカートは必須！」と決まっていたらしいが、本作ではスポーティーな女の子をイメージしていたため、衣装デザインを一新したとのこと。

「これまでに作ってきた固定観念を壊しました」

発売後はどう楽しむの？

『ポケモンブラック・ホワイト』を増田氏はどう遊ぶのか伺った。「ポケモンセンタートウキョーで予約しているので、それを買ってふつうにポケモンを集めたり育てたりしながらプレイします。遊ぶのは『ポケモンホワイト』かな。ゼクロムが欲しいので(笑)。最初の3匹で選ぶのはポカブ。かわいくまとまったデザインがお気に入りです」(増田)。

『ポケモンホワイト』でゼクロムを入手！

←『ポケモンホワイト』を買う理由として「ゼクロムがカッコいいから！」と答える増田氏。単純明快！

一新しようと思いました。**新しい地方ということで、たとえ前の作品にディグダがいても、別のモグラのようなポケモンがいてもいいじゃないか**ということにして。固定観念を捨てて、これまでと同じようなモチーフから考えた別のポケモンもオーケーにしたのです。

より強化されたドラマ性と登場人物に託された意味

――主人公・男女のデザインがこれまでよりも年上になったイメージがあります。

増田　より広い年代の人々に違和感なく遊んでもらえることを重視したのですが、時代を考えた部分もあります。いまの小学校4～6年生の女の子は、少し化粧をしているような、大人びた中学生への憧れが強いようなので、モデルさんのようなきれいなイメージでまとめたいと思ったんです。**子どもたちにとって、等身大の自分というよりも、「こうなりたい」と憧れるデザインにしたいと考えた結果**です。

――N(エヌ)もこれまでにないキャラクターですが、このキャラクター性はどこから？

増田　本作で敵を考えたときに、いままでいろいろなタイプを出してきたので、もうちょっと極端なヤツを作りたいなと思って。どんなやつと会話をしたらユーザーが不思議に感じて、おもしろいと思うかなと考えて、世界中の天才を調べたんです。すると、天才と呼ばれる人はみんなちょっと変わっているんですよね。数学に秀でている人の中には、とても多い桁の数を見て、「この数字の並び、キレイだよね」なんてことを言う人がいるんですよ。調べてみるとその数字にはちゃんと数学的な意味があって、天才肌の人はそれがひと目でわかるらしいのですが、一般人にはそんなことはわからない。そういったところからヒントを得て、数学に関係する天才で、未来を読み取れるような力を持ち、幼少のころにポケモンに育てられたのかもしれない人物という設定にしました。最終的に生まれたのが、**何を考えているのか常人にはわからない天才、N(エヌ)です。**

――なるほど。さらに今回は、全体にストーリー性も強くなっていますね。

増田　**これまでのシリーズでは、ストーリーはわざと弱くしていた部分があった**んです。というのも、プレイヤーがストーリーに引っ張られ過ぎるとポケモンを捕まえなくなるんですよね。ドラマチックな展開で「俺にかまわず先に行け！」と言われている最中に、草むらでポケモンを捜すことはしないですから。ふつうは「そんな場合じゃない」って先に行っちゃいます。でも、今回は緊張感がある状態でポケモンを捕まえるのもいいし、ストーリーを終えた後にポケモンを捕まえるのもアリなんじゃないかという判断で、**ドラマやサウンド演出を意識的に強化しました。大人が楽しめるストーリーならば、ちょっと考えさせられるドラマチックなもののほうがいい**ですし。

――固定観念や、シリーズで当たり前になっていたことを壊すということに葛藤もあったと思うのですが、どう乗り越えたのですか？

増田　スタッフと話し合うことが多かったですね。**自分は固定観念というか、シリーズの概念を壊すのが好きなほうなので、放っておくとドンドン壊してしまう(笑)**。なので、壊していい部分と守るべき部分の線引きはスタッフを捕まえて頻繁に意見を交換しました。あくまでも自分の中の判断基準は、それが「子どもも大人も楽しめるか？」というところに置いていたのですが、それでも「そこを壊しちゃったら作品の価値を落としますよ」という意見があれば、考え直すこともあって。ただ、たいていは「えー！」とビックリされたり、反対されることが多くて、それを説得することが多かったのですが……(苦笑)。

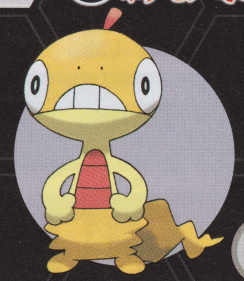
※インタビュー後編は、週刊ファミ通10月14日号(9月30日発売)に掲載します！

「舞台とポケモンを一新すればみんなが同じラインに立てる」

はみだし情報 その3

増田氏に好きなポケモンを訊いてみたところ、「最初の3匹以外ならビクティニ」とのこと。「"ビクトリー(勝利)"をもじった縁起のいい名前なので、勝利をもたらすお守りとして受験生や就職活動中の学生さんは手持ちにしてください」

今週の新公開ポケモン その2

だっぴポケモン
ズルッグ

タイプ：あく・かくとう
特　性：だっぴ または じしんかじょう
高　さ：0.6メートル
重　さ：11.8キログラム